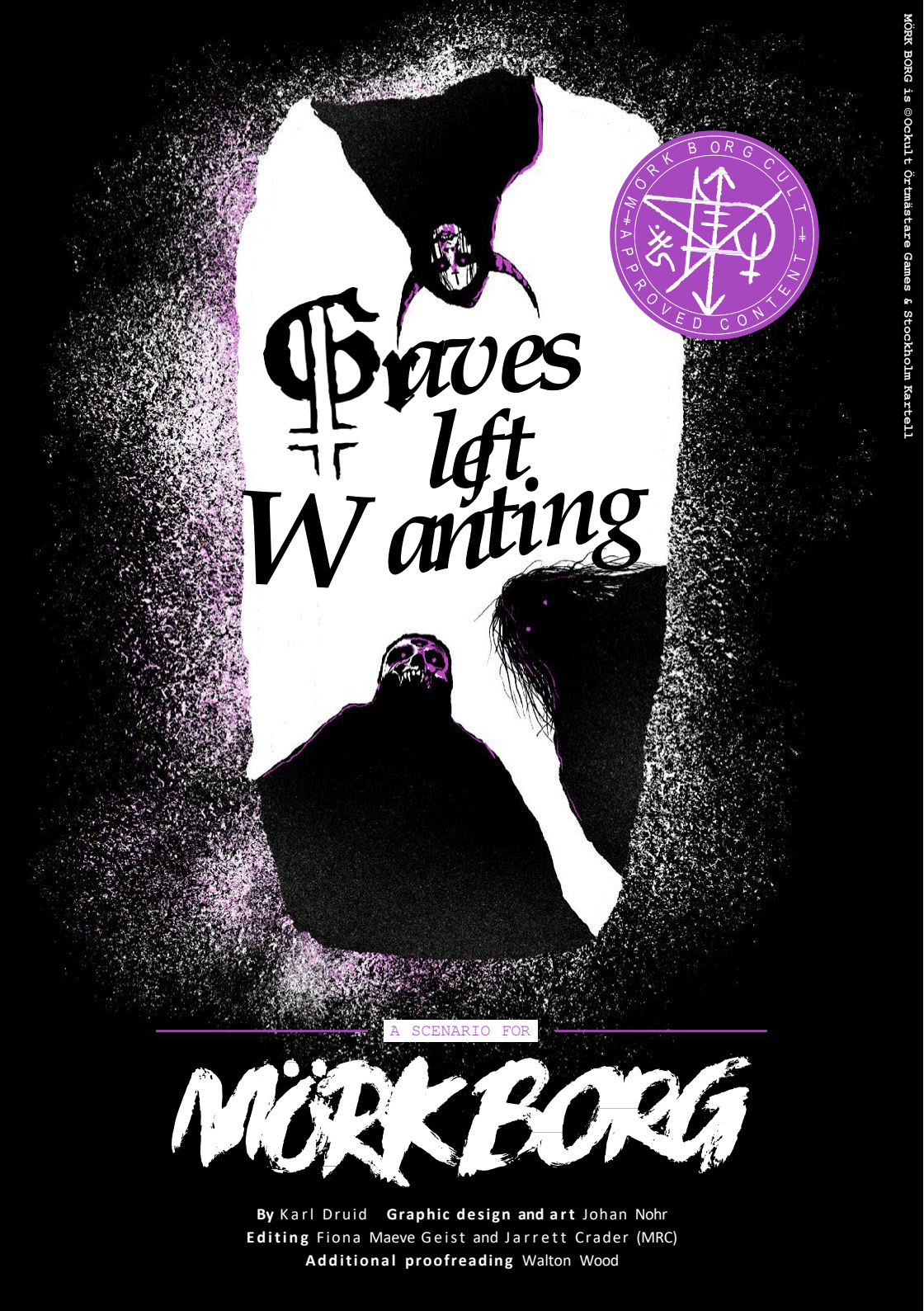


A SCENARIO FOR

MÖRK BORG

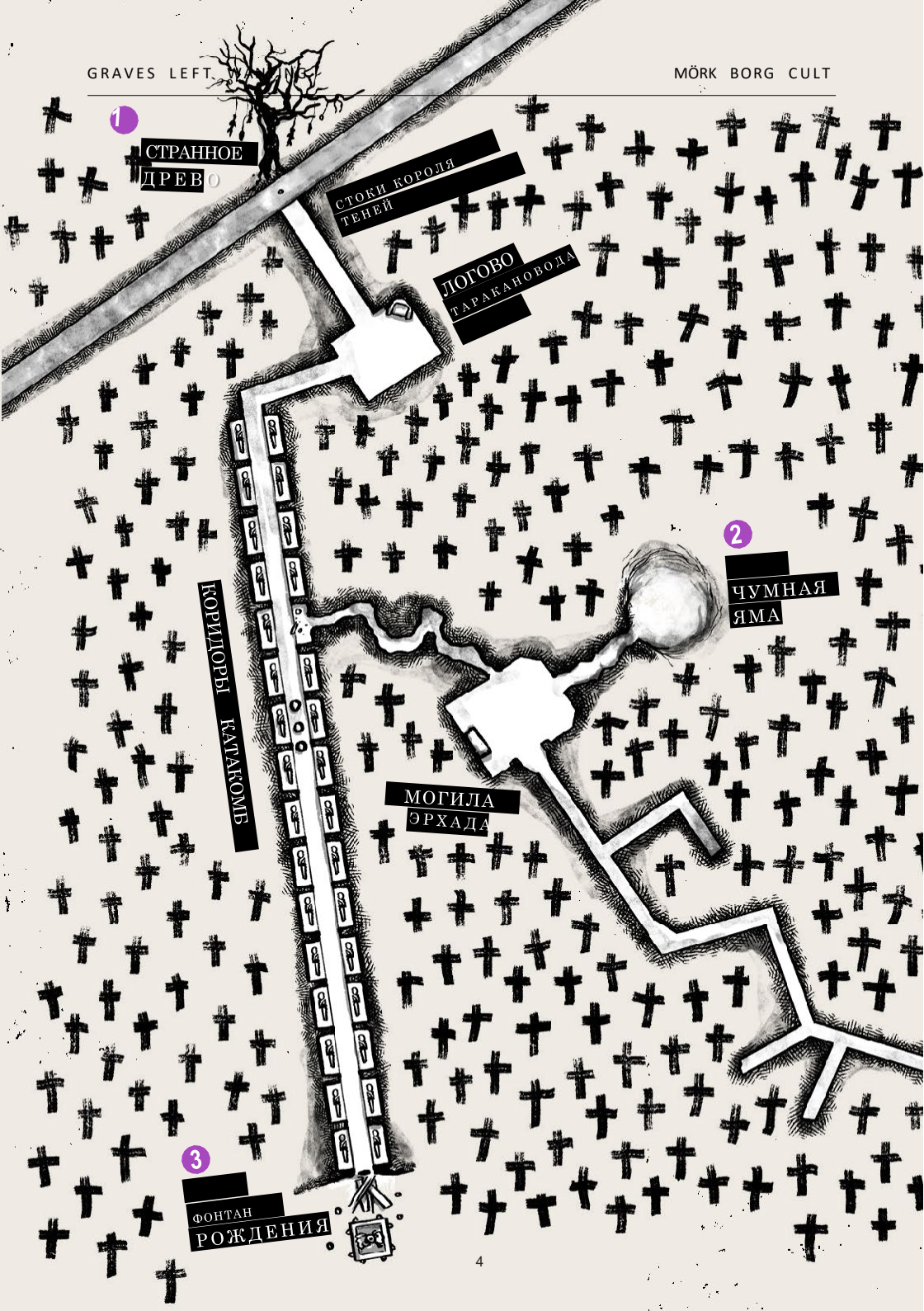
By Karl Druid **Graphic design and art** Johan Nohr
Editing Fiona Maeve Geist and Jarrett Crader (MRC)
Additional proofreading Walton Wood

MÖRK BORG is ©Ockult Örtmästare Games & Stockholm Kartell

Огромное кладбище Гравен-Тоск, чей возраст древнее времени и памяти, гниет в Саркаше, как струп на теле человека. На востоке неизменно вырисовывается недостижимый особняк Короля Теней. Хотя дворец был заброшен после разрушения, кладбище каким-то образом продолжает пополняться. В то же время живые и неживые пытаются пробить себе путь наружу из своих могил.

НЕМНОГО МЕТАНОЙИ

- Это приключение предназначено в качестве отправной точки вашей кампании, one-shot или приключения после TPK.
- Из-за его огромных размеров и тревожной природы даже ПК, знакомые с другими частями кладбища, не заметят локации этого приключения.
- Пусть игроки проснутся в Чумной яме, в гробах под удушающей землей или в любом другом месте, которое вы сочтете подходящим.
- Здесь нет определенного финала или четкого пути к спасению. После того, как хижина Гробовщика будет исследована, игроки должны спланировать возможный побег или безнадежно заблудиться. Добавьте более очевидный выход или способ побега, если вы чувствуете что это положит конец их страданиям. Этого не произойдет.


1
СТРАННОЕ ДРЕВО
СТОКИ КОРОЛЯ ТЕНЕЙ
ЛОГОВО ТАРАКАНОВОДА
2
ЧУМНАЯ ЯМА
КОРИДОРЫ КАТАКОМБ
МОГИЛА ЭРХАДА
3
ФОНТАН РОЖДЕНИЯ

Карта Кладбища

(NOT TO SCALE)

Places may not be where they appear.

When traveling the graveyard, roll a d4:

КЛАДБИЩЕ

В тумане трудно идти целенаправленно. Извилистые тропинки, кажется, так и норовят сбить с пути глупцов. Путешествие между местами занимает 15 минут.

бросай для случайного события каждый раз.

После посещения всех четырех локаций следующий путь ведет к хижине гробовщика. Таракановод знает, в какую сторону идти.

Прогулки по тропам... (d4)

1.	Странное дерево(р. 15).
2.	Чумная яма(р. 8).
3.	Фонтан рождения(р. 11).
4.	Воматориум Мауса(р. 10).

Что ты знаешь о Гравен-Тоске? (d6, roll for each PC)

1.	Магический барьер мешает мёртвым выйти. (ложь)
2.	Место становится всё теплее. (правда)
3.	Кладбище переполнено; никто им больше не пользуется. (возможно)
4.	Мертвые крепко спят под музыку волшебного инструмента. (ложь)
5.	Сбежать нельзя. (возмжно)
6.	Туман играет с сознанием.(true)

Случайное событие (d10)

1.	d4 **Гнилых скелетов скрывается**.
2.	отвратительный **Призрак-Вдова**
3.	d4 **Безродных шавок** копается.
4.	d4 **Полуобнаженных ворон.**
5.	d4 **Голодных зомби** жрут.
6–10.	Случайный ПК ощущает чувственные странности:

Чувственные Странности (d8)

1.	Приглушенный звук царапанья.
2.	Все ходят задом наперед?
3.	Ветер холодит позвоночник и заставляет потеть.
4.	Невидимое дыхание за левым/правым ухом (50%).
5.	Этот херувим только что посмотрел на тебя.
6.	Внезапный запах мокрой псины.
7.	Что-то схватило тебя за руку?
8.	Можно поклясться, что вас было больше. Где Скраггс?

ПРИЗРАК-ВДОВА

HP 15, **Morale** -
Icy touch d4 + special
Special Ее рыдания предупреждают любого о ее присутствии; она всегда проигрывает инициативу.
Прикосновение отнимает Силу, Хладнокровие и Ловкость на 1 на время боя.

ГОЛОДНЫЙ ЗОМБИ

HP 6, **Morale** -
Leather scraps -d2,
Claw/Bite d2 + special
Special Проверка Стойкости DR8 или умри и превратись в зомби через 2 дня.

ГНИЛОЙ СКЕЛЕТ

HP 5, **Morale** 7, **Knuckles** d2
Special Когда он получает урон, из его сломанных костей вытекает мерзкая костномозговая пыль.
Атакующие в ближнем бою проверяют Стойкость DR10 или *заражаются*.

БЕЗРОДАЯ ШАВКА

HP 8, **Morale** -
Bite d6

ПОЛУОБНАЖЕННЫЙ ВОРОН

HP 2, **Morale** -
Beak/Choking tongue d4/special
Special Проверьте Ловкость DR12 или получайте d4 урона/раунд, пока Сила DR14 не достигнет успеха или ворон не умрет.

Чумная яма

Отвратительный запах. Освещен лунным светом цвета прокисшего молока. Вокруг - густой туман, по которому изредка ползут усики.

- **Трупы** на разных стадиях разложения.
- **Любое направление:** Кладбище.
- **Запад:** Руины-тоннель к гробнице Эрхарда.

Разграбление трупов (d6, дважды)

1.	3d10 серебра.
2.	d4 кажущийся съедобными рациона сушеного мяса.
3.	Подвеска с изображением портрета человека без рта.
4.	Ржавый, но функциональный меч (d4 урона).
5.	10´ веревка с петлей, все еще крепко завязанной.
6.	Мешочек с белым порошком (Выиграть следующий бросок инициативы автоматически). Содержит d6 доз.

Могила Эхрада

Затхлый, теплый воздух. Темнота.

Пол покрыт стелющимся туманом.

- **Стоящий саркофаг (запечатанный).**
- По бокам два **незажженных факела.**
- **Север:** Узкий проход до **Катакомбного коридора**.
- **Восток:** Туннель к **Чумной яме**.
- **Юг:** Туннель к **Дырявой Комнате**.

Открыть саркофаг

Испытание на Силу DR18 уменьшено на 2 за каждого помощника. При неудаче все участники получают d4 урона, так как крышка падает открытой.

Внутри: труп мужчины без запаха в почти идеальном состоянии, одетый в тонкую шелковую одежду. Кожа восковая, податливая, как тесто, и очень легко воспламеняется. При раскопках обнаруживается железный скелет, в грудной клетке - рубин размером с кулак.

ДЫРЯВАЯ КОМНАТА

Полуосвещенный лунными лучами, пробивающими мельчайшие отверстия в камне и грязи.
С потолка свисают и капают длинные черви тумана.

Звук стучащих зубов.

- **Круглая комната с потолком,** пронизанным тысячами крошечных отверстий.
- **Три скелета, окутанные туманом,** сидят за каменным столом и спорят. На столе - *запертый металлический ящик*.
- **Север:** Туннель в Гробницу Эхрада.
- **Восток:** Земляной туннель в Вомиториум Мауса.

НЕСЛЫШИМЫЕ ГОЛОСА

Скелеты из тумана говорят удлиненными языками тумана, не издавая ни звука, кроме безошибочного стука зубов о зубы. Один из них **размахивает кинжалом, похожим на ключ**, в костлявой руке.

Окутанный тумано скелет

HP 7, **Morale** 8, **No armor**, **Оружие из сгущенного тумана** d4
Special Разбивается, если атака наносит 5+ урона, но в противном случае урон снижается до 1.

Скелет без ключа

Попытка схватить кинжал или ящик делает скелетов враждебными. Кинжал (d4) можно использовать как ключ, открывающий любой замок. Вещи, отпираемые таким образом, ведут в неожиданные, редко удобные места.

Мет. ящик, открытый Ключом (d4)

1. Полна проточной, холодной воды.
2. Показывает бьющееся сердце ПК.
3. Выпускает луч ослепительного света.
4. Содержит красный песок.

Если открыть ящик другим способом, в нем окажется 200 серебряных монет.

Воматариум Мауса

Кислый запах кислоты пронизывает воздух.
Освещается тошнотворно светящимися лужицами зеленой и желтой желчи.

Звук кипящего котла.

- Камера с богато украшенными каменными стенами.
- Пол из плитняка изъеден **лужами желчи**.
- Два ряда **колонн** удерживают прогибающийся потолок камеры.
- **Мраморный гроб на возвышении,** из пузырящейся крышки течет желтая желчь.
- **Север:** Каменные двери и лестница на поверхность.
- **Запад:** Обрушение стены в Дырявую Комнату

ДВОРЯНКА И ВЕДЬМА

Легендарная бард-благородная Фела Маус была проклята болотной ведьмой после того, как не выполнила свою часть давно забытого оккультного договора.

Кислый желудочный бульон разъедает плоть, но не кости, за считанные минуты (d6 повреждений за раунд).

Открытие гроба

Возвышение покрыто струящийся желчью. Если подойти к гробу, то можно получить ожог плоти и испорченную обувь. В нечистой жидкости плавают кости Маусы и проклятый ересью орган (и любимый инструмент Мауса) - РОЗОЩЕКАЯ БАРИТОНА, осквернённая болотной ведьмой.

Испорченный рог роз

Рог из слоновой кости в человеческий рост, украшенный черепами семьи Мауса и связанный магическими внутренностями. Если подуть, он извергает шум, который заставляет слушателей проверить стойкость DR10 или вырвать кислотой, получив d6 урона.

Трубач остерегайся.

Коридоры Катакомб

Темно и ужасно тихо.
Пахнет формалином и непроветренно.

- Простирается с севера на юг.
- **Беззубые скелеты** покоятся в пыльных нишах вдоль стен.
- **Три большие урны** на полу..
- ***Лампа,*** брошенная на землю.
- **Север:** Туннель в логово Таракановода.
- **Восток:** Тайный ход к Гробнице Эхрада через сломанную стену.
- **Юг:** Лестница to Фонтан Возрождения.

Открыть урну (d4)

1. Зуб. Просто зуб.
2. Гнилые книги и трубка, содержащая случайный нечистый свиток.
3. Разлагающийся труп. **Дважды выросшая трупная муха** вырывается из мягкого черепа в поисках пищи.
4. Масло для лампы. Хватит на 4d6 часов.

Дважды выросшая трупная муха

HP 4, **Morale** -, **Экзоскелет** -d4
Bite d4 + special
Special Проверка Стойкости DR12 или станьте носителем дюжины свежеснесенных яиц мух. Извлеките их в течение d6 дней или наблюдайте, как они вылупляются в вашем трупе.

Фонтан Возрождения

Запах застоявшейся воды.

Шепот смеющихся детей.

- **Большой прямоугольный фонтан,** украшенный и старинный.
- **Херувимы,** извергающие туман.
- **Две статуи на гребне фонтана** держат в руках каменный **кувшин.**
- Мост из выступающих столбов ведет через туман к **каменной двери**.
- **Север:** Дверь и ступени в коридор катакомб.

Достижение двери

Проверка Ловкости DR12 или поскользнуться на столбе, упав в туман. Херувимы смеются.
Несколько мгновений спустя персонаж просыпается в коридоре катакомб, беззубый и постаревший, с головой, в которой крутятся воспоминания не совсем своей жизни.
В этом увядшем теле их способности на 1 ниже, чем они помнят.

Кувшин

Чтобы добраться до него, проверьте ловкость DR16 или упадите в туман.
Содержит КАШИЦА НОСТАЛЬГИИ, достаточно, чтобы восстановить двух человек, увеличив все способности на +1.

Логово Тараканновода

Жарко и влажно. Прогорклый запах пота задерживается в ноздрях.

Звук воды с севера.

Покрытый **мусором и вещами**, украденными из безымянных могил и гробниц.

Занятый **трон** из мусора и потенциальных ценностей.

Тараканы, мясистые и не очень, сидят и копошатся на заляпанном дерьмом полу.

Север: Арки и туннель в стоки Короля Теней.

Запад: Туннель в Катакомбный коридор.

ТАРАКАНОВОД

HP 4, **Morale** 5, **Bite** d4 + special or **Колкий Тараканий Хлыст** d6
Special Проверка Стойкости DR12 или *заразиться*.

ЗАТВОРНИК ОТБРОСОВ

Тараканновод, мародёр, ставший отшельником, сидит на своем троне с тараканьим кнутом в грязной руке. После того как он не смог выбраться из проклятого кладбища, члены его партии в конце концов умерли, оставив его в ужасном одиночестве. Теперь он разводит тараканов, надеясь вывести одного достаточно большого, чтобы вернуть его в город, который он когда-то отверг.

Вербовка Короля Тараканов

Пока его усилия по разведению не увенчались успехом, Тараканновод стремится присоединиться к партии, надеясь, что они обеспечат ему побег. Неуверенный в себе лжец и недоверчивый нарцисс, который ценит собственную шкуру превыше всего. Тараканновод предлагает провести их к хижине Могильщика.

Стоки Короля Тени

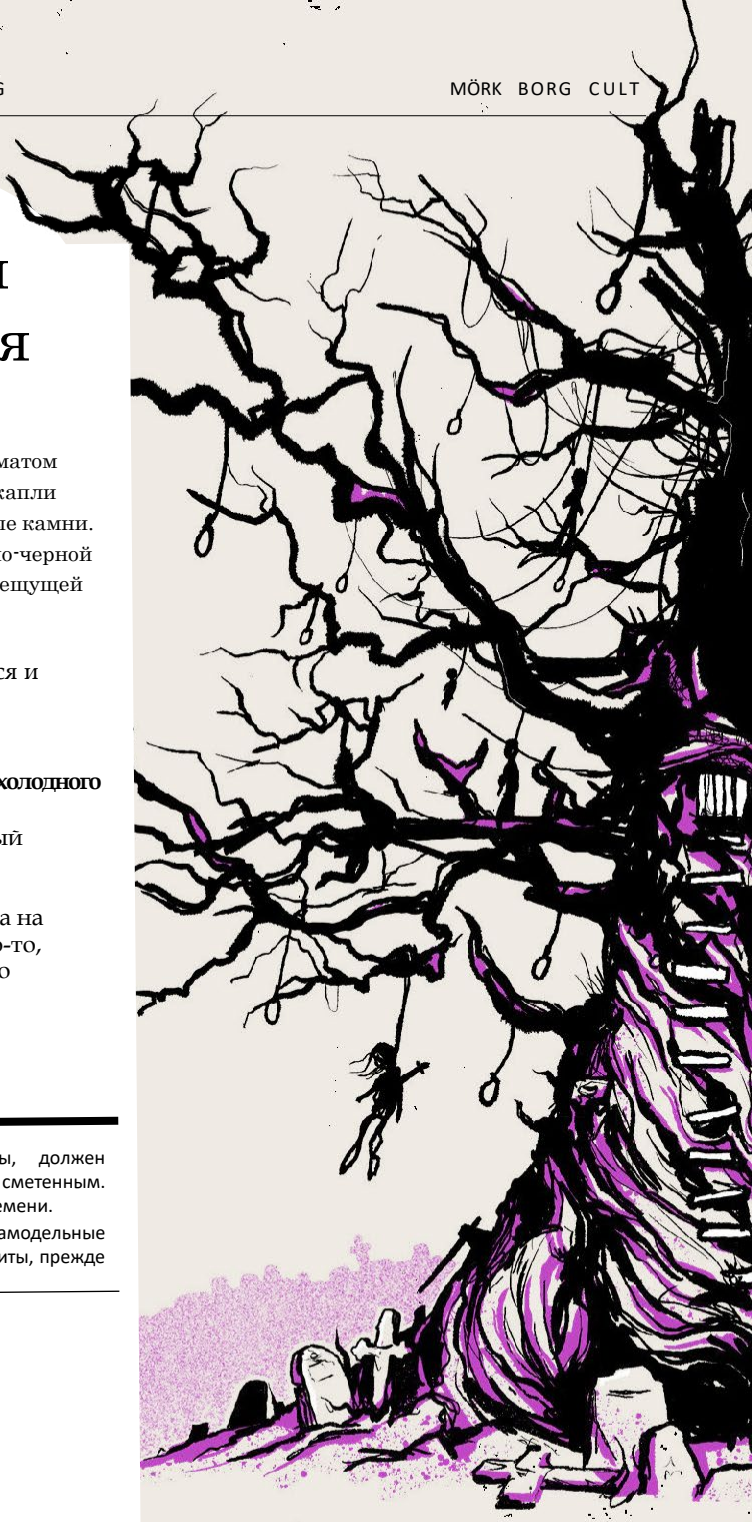
Воздух наполнен ароматом петрикора, ледяные капли разбрызгиваются о теплые камни. Слова заглушаются темно-черной водой, оглушительно хлещущей мимо.

- **Каменный туннель,** отрезанный пенящийся и стремительной водой, уходящей на север и запад.
- **Север:** Ничего, помимо **холодного твёрдого камня**.
- **Юг:** Туннель и арочный проход в **логово Тараканавода.**
- **Наверху:** Люк и веревка на **Странное дерево**. Кто-то, стоя на плечах другого может дотянуться.

Течения сильны!

Каждый, кто касается воды, должен проверить Силу DR14 или быть сметенным. Они тонут в течение долгого времени.

Прогнившие гробы или самодельные плоты, несомненно, будут разбиты, прежде чем достигнут океана.



Странное Древо

Ветер дует в хрипящих ветви, охлаждая воздух и унося запах гнили далеко-далеко.

- **Огромное дерево,** давно лишенное листвы.
- Ветви стонут от тяжести **дюжины висящих тел**.
- **Петли** возбужденно раскачиваются на ветру.
- **Выше - деревянная дверь, достаточно большая, чтобы пролезть через нее, прочно установленная на вершине шаткой дощатой лестницы.**
- **Любое направление:** Кладбище.
- **Внизу:** Веревка в стоки Короля-Тени

ВНУТРИ ДРЕВА

Пройдя через дверь, вы обнаружите, что дерево полое, а длинная веревка, прикрепленная где-то далеко вверху, ведет куда-то далеко вниз. Спуск по веревке утяжеляет ее, заставляя петли снаружи натягиваться на трупы при каждом движении - макабрическое представление марионеток.

THE

Лачуга Гробовщика

Смешанный запах мокрых пиломатериалов и гниющей плоти.
Свет проникает сквозь щели закрытых оконных ставней.

Внутри слышны приглушенные голоса.

- **Каменная хижина** с соломенной крышей и стенами, увитыми ползучими лианами.
- Снаружи: груда **бревен**, дюжина **бочек**, и вдвое меньше свежесделанных **гробов**.
- В открытой могиле лежит тело женщины в халате, рядом с ней - потрепанная лопата. За хижиной - небольшой заросший сад.

ШТЕЙН, Торговец краденым

HP 2, **Morale** 8, **No armor**, **Короткий меч** d4
Носит кошель с 50 серебрянниками.

БЕНЗЕН, Шлезвигская гвардия

HP 3, **Morale** 9, **Leather** -d2, **Арбалет** d8
Носит 10 болтов

АРГА, священник из Гальгенбека

HP 4, **Morale** 10, **Scale** -d4, **Посох** d4
Носит случайный святой свиток

НЕМЕРТВЫЕ

Гробовщик копала могилы и делала гробы. Она хоронила трупы и оставляла их гнить. Некоторые отказывались делать это молча. Некоторых она заставляла молчать. Некоторые умирали. Некоторые - нет. Немертвецы - это живые, дышащие люди, такие как ПК, которые по воле случая или судьбы оказались живы. Они добрались до хижины и вступают в противоборство с Гробовщиком чтобы сбежать. Она отказалась сотрудничать, и они убили ее. Не имея возможности уйти, они решили остаться здесь.

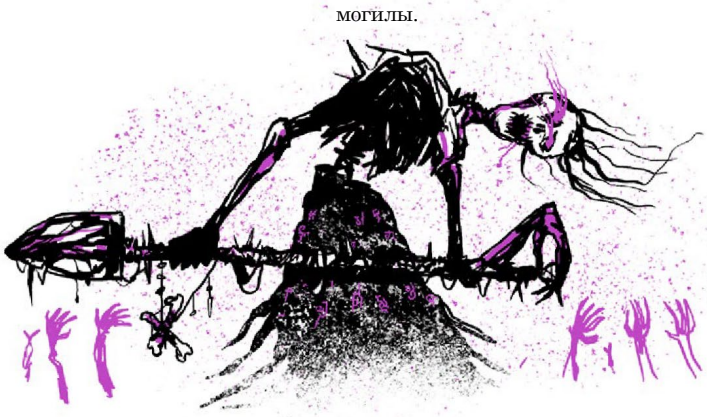
ЗНАКОМСТВО

Когда прибывают ПК,
Немертвецы находятся в хижине, распределяя обязанности и споря о первом дежурстве.
Они достаточно дружелюбны и приглашают ПК присоединиться к ним, чтобы расположиться на ночлег.

И тогда:

Поворот Судьбы

В какой-то момент во время встречи с Немертвяками воздух становится неожиданно прохладным, а постоянное жужжание мух кажется странно далеким. Волосы на шее встают на краю невозможной пропасти, когда туман клубится вокруг разрытой могилы.



УБЕРТЕЙКЕР

На высоте нескольких футов над землей поднимается тело Гробовщика. Лицо исхудалое, глаза запавшие и наполненные безумным фиолетовым огнем. Покрытые рунами одеяния клубятся вокруг мрачных ног, а лопата - огненное оружие судьбы. После гниения тело Гробовщика мстительный разум превращаются в существо одновременно меньшее и большее, чем человек, в слугу далекого подземного мира - Убертейкера. Это существо заботится лишь об одном - вернуть людей обратно под землю.

THE ÜBERTAKER

HP 27, **Morale** -, **Барьер** (Палевый огонь) -d4

Выполняет случайное действие каждый раунд (d4):

1. **БИЧ ТЕБЯ ПОДЕРИ** Существа вблизи получают d4 урона
2. **УЗРИТЕ СИЛУ** Следующая атака наносит двойной урон
3. **БЕЗ УПРЁКА** Появляется около одного случайного существа и бьёт лопатой(Defense DR14, d6 damage)
4. **ОТДЫХАЙ СЕЙЧАС** Костяные руки втягивают существо в землю (падение + проверка силы DR14 или повреждение d8)

Если на него направлены целительные способности, то Убертейкер теряет, а не восстанавливает HP. После уничтожения разорванную одежду можно свернуть и использовать в качестве нечестивого свитка (*УЗРИ СИЛУ*, d4 существ, следующая атака наносит максимальный урон).